

Stadt, Land, Fluss	Material: Papier und Stifte	Mind. 2 Personen	ca. 10 min.	Hänkerlis	Material: Papier und Stifte	Mind. 2 Personen	ca. 5 min.
---------------------------	-----------------------------------	---------------------	----------------	------------------	-----------------------------------	---------------------	------------

Nehmen Sie pro Person ein Blatt Papier.
Zeichnen Sie Auf das Blatt 6 Spalten. Oben bei den Spalten zeichnen sie eine Zeile.

Buch- stabe	Name	Beruf	Tier	Land	Gegen- stand	Total

Beschriften Sie die Spalten wie im Beispiel gezeigt. Sie können auch eigene Kategorien wählen.

Nun sagt ein Mitspieler für sich im Kopf das ABC auf, ein anderer ruft STOPP. Tragen Sie diesen Buchstaben in die erste Zeile ein.

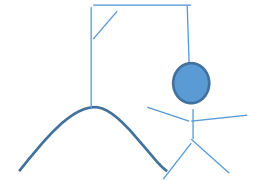
Nun beginnt das eigentliche Spiel. Jeder sucht für alle Kategorien ein Wort, welches mit dem festgelegten Buchstaben beginnt. Hat ein Spieler alle ausgefüllt, dann ruft er laut STOPP. Nun vergleichen alle die gefundenen Wörter.

Haben zwei Spieler das gleiche Wort aufgeschrieben, erhalten sie je 1 Punkt. Hat ein Spieler als einziger ein Wort aufgeschrieben, erhält er 2 Punkte. Hat ein Spieler nichts oder etwas Falsches geschrieben, erhält er 0 Punkte. Bei der Spalte Total tragen sie nun ihre Punkte dieser Runde ein.

Spielen Sie so viele Runden, wie Sie mögen!

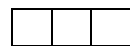
Jemand denkt sich ein Wort aus. Er zeichnet für jeden Buchstaben im Wort eine Linie (z.B. Elefant = _ _ _ _ _ _ _). Nun muss der andere Spieler einen Buchstaben wählen. Ist er im Wort enthalten, so schreibt man ihn auf die entsprechende Linie. Kommt er im Wort nicht vor, zeichnet man den Galgen. Schafft es der Spieler, das Wort zu erraten, bevor er am Galgen hängt? Der Spieler hat 8 Fehlversuche, danach verliert er.

1. Bogen unterhalb
2. Erste Linie in die Höhe
3. Obere Linie
4. Querlinie zwischen den anderen beiden
5. Seil
6. Kopf
7. Körper
8. Beine
9. Arme



Schifflli versenken	Material: Kariertes Papier und Stifte	2 Personen	ca. 15 min.	Tic Tac Toe	Material: Papier und Stifte	2 Personen	ca. 2 min pro Partie
----------------------------	---	------------	----------------	--------------------	-----------------------------------	------------	-------------------------

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



Jeder Spieler hat zwei solche Felder auf seinem karierten Papier eingezeichnet. Auf einem zeichnet er die eigenen Schiffe ein. Es gibt ein 4er, ein 2er und ein 3er Schiff. Der andere Spieler darf dies nicht sehen.

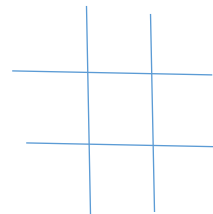
Nun fragt man sich gegenseitig verschiedene Felder ab (z.B.A5 oder D3 usw.)

Getroffene Felder markiert man mit einem Punkt, nicht getroffene mit einem Kreuz. Bei einem Treffer darf man erneut fragen, ansonsten nicht. Ist ein Schiff komplett getroffen, sagt der andere «Schiff versenkt».

Wer findet zuerst alle drei Schiffe des Gegners?

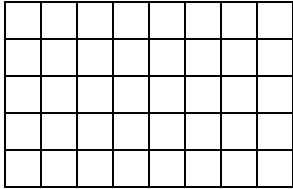
(Man kann die Tabelle und die Schiffe beliebig erweitern.)

Man zeichnet mit 4 Linien ein Kreuz auf ein Papier.



Ein Spieler schreibt jeweils Kreuze, der andere Kreise. Nun zeichnet man nacheinander die entsprechende Form in eines der Felder. Wer schafft es, drei in einer Reihe oder Spalte zu zeichnen? Diagonal ist ebenfalls möglich.

<h2 style="text-align: center;">Kreuzlen</h2>	Material: Kariertes Papier und unterschiedliche Stifte	2 Personen	Ca. 15 min.	<h2 style="text-align: center;">Papierflieger Weitwurf</h2>	Materi al: Papier und Stifte	Ab 1. Person möglich	Beliebig
---	--	------------	-------------	---	--	----------------------	----------



Man definiert auf einem Häuschenpapier ein Feld. Jeder Spieler hat eine andere Stiftfarbe. Innerhalb des definierten Feldes zeichnen nun abwechselungsweise beide Spieler Linien. Wird durch eine Linie ein Häuschen geschlossen, gehört es dem Spieler der es geschlossen hat. Dieser darf das Feld mit seiner Farbe markieren. Solange man Felder ganz schliessen kann, darf man weitere Striche zeichnen. Wird kein Feld geschlossen, ist der andere Spieler an der Reihe.
Wer hat am Schluss mehr Häuschen markiert?

Jeder Mitspieler erhält Papier. Man hat Zeit, einen Papierflieger zu basteln. Man kann ihn immer wieder ausprobieren. Fliegt er gut, gratuliere, fliegt er nicht so weit, kann man ihn verbessern.
Welcher Flieger fliegt am weitesten?
Man kann auch den Flieger gestalten und verschönern und schauen, wer den schönsten Flieger hat.

Wer nicht weiss, wie man Papierflieger faltet, kann im Internet nach verschiedensten Anleitungen suchen. Es sind auch sehr ausgefallene Flieger im Angebot.

<h2 style="text-align: center;">Montagsmaler</h2>	Material: Papier und Stifte	2 oder mehr Personen	ca. 15 min.	<h2 style="text-align: center;">Faltmensch malen</h2>	Material: Papier und Stifte	2 oder mehr Personen	Ca. 15 min.
---	---------------------------------------	----------------------	-------------	---	---------------------------------------	----------------------	-------------

Man merkt sich einen Begriff (z.B. Elefant). Diesen zeichnet man auf ein Papier. Die anderen dürfen raten, was es ist. Die Person, die es herausfindet, darf den nächsten Begriff zeichnen.
Mögliche Begriffe: Elefant, Zeitung, Pfeife, Schrank, Tisch, Fisch, Vogel, Papagei, Computer, Maus, Tiger, Haus, Stuhl, Baum, Tanne, Wiese, Telefon, Fernseher, Fenster, und ganz viele mehr.

Jeder Spieler nimmt ein Blatt vor sich. Man malt immer nur einen Teil eines Körpers. Wenn man das Teil fertig gemalt hat, muss man den Übergang markieren und da das Blatt nach hinten falten. Nach jedem Körperteil gibt man sein Blatt weiter und zeichnet beim neuen Blatt.
Die Körperteile dürfen realistisch gemalt werden, aber auch sehr komisch und lustig. So erhält man lustige Figuren. Dies ist die Reihenfolge, in welcher von oben nach unten gezeichnet wird.

Hut
Kopf
Körper
Beine
Schuhe
Name

<p>Ich sehe was, was du nicht siehst</p>	<p>Material: kein</p>	<p>2 oder mehr Personen</p>	<p>beliebig</p>	<p>Post it – wer bin ich?</p>	<p>Material: Post-it und Stifte</p>	<p>2 oder mehr Personen</p>	<p>beliebig</p>
<p>Man merkt sich etwas im Kopf, was sich im Raum befindet. Die andern Mitspieler dürfen nun Fragen zu diesem Objekt stellen. Der Spieler, welcher das Objekt im Kopf hat, darf die Fragen nur mit JA oder NEIN antworten. Die anderen müssen herausfinden, welches Objekt gemeint ist.</p>				<p>Jeder Spieler nimmt ein selbstklebendes Papierzettelchen (Post-it). Jeder schreibt nun einen Namen von einer bekannten Person (Sänger, Comicfigur, Schauspieler, uvm.) auf diesen Zettel und klebt ihn einer anderen Person so auf die Stirn, dass diese den Zettel nicht lesen kann. Jeder hat nun einen Zettel auf der Stirn. Jeder Mitspieler darf nun fragen, wer er sein könnte (z.B. Bin ich ein Junge?). Die anderen dürfen nur mit JA oder NEIN antworten. Wird die Frage mit JA beantwortet, darf man eine weitere Frage stellen. Wird sie mit NEIN beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer findet am schnellsten heraus, wer er oder sie ist?</p>			
<p>Pantomime raten</p>	<p>Wörter</p>	<p>2 oder mehr Personen</p>	<p>Begriffe raten (TABU)</p>	<p>Wörter</p>	<p>2 oder mehr Personen</p>		
<p>Man schreibt einige Begriffe auf kleine Zettelchen. Berufe und Verben eignen sich super. Diese legt man auf einen Stapel. Die erste Person nimmt das erste Zettelchen, ohne dass die anderen dies sehen. Sie versucht, ohne zu sprechen oder Töne zu machen, das Wort darzustellen. Die anderen versuchen, herauszufinden, welches Wort gemeint ist. Die Person, die das richtige Wort ruft, darf als nächstes ein Wort darstellen.</p>			<p>Man schreibt einige Begriffe auf kleine Zettelchen. Diese legt man auf einen Stapel. Die erste Person nimmt das erste Zettelchen, ohne dass die anderen dieses sehen. Sie versucht nur das Wort zu umschreiben, ohne dass sie das Wort auf dem Zettelchen sagen darf. Die anderen versuchen, herauszufinden, welches Wort gemeint ist. Die Person, die das richtige Wort ruft, darf als nächstes ein Wort erklären.</p>				

Tutti	Evtl. Tuttikarten, 6 Würfel	2 oder mehr Personen	Himmel und Hölle	Kreide und kleine Steine	2 oder mehr Personen																	
<p>Ohne Tuttikarten: Ziel ist es als erster 10'000 Punkte zu erreichen. Man würfelt mit allen 6 Würfeln. Alle 1 und 5 die man gewürfelt hat, kann man als Punkte rausnehmen (1 = 100, 5= 50). Wenn man 3 gleiche Augenzahlen (z.B. 4,4,4) würfelt, sind diese 400 Punkte wert; 3,3,3 = 300 Punkte usw. Man würfelt solange, wie man Würfel rausnehmen kann. Wenn man möchte, darf man stopp sagen. Würfelt man, ohne dass es Punkte gibt, ist die Runde punktelos fertig. Die erreichte Punktezahl wird aufgeschrieben. Danach ist die nächste Person an der Reihe.</p> <p>Kann man alle Würfel brauchen in einer Runde, darf man mit allen 6 Würfeln erneut starten und die Punkte dazuzählen.</p> <p>Mit Tuttikarten: Gleiche Grundregeln, Karten haben spezielle Funktionen.</p>			<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>Himmel</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td></td> </tr> </table>			Himmel			5	6	4	3			2			1		<p>Man zeichnet mit Kreide ein Feld wie links gezeigt auf den Boden. Dieses Feld kann beliebig vergrössert werden.</p> <p>Man hüpf in den einzelnen Feldern mit einem Fuss, in den doppelten Feldern mit beiden Füßen gleichzeitig.</p> <p>Nun beginnt das erste Kind. Es wirft den Stein in das Feld Nr. 1. Der Stein blockiert immer ein Feld, welches man überhüpfen muss. Nun muss man ohne Fehler bis in den Himmel hüpfen und wieder zurück. Beim Zurückhüpfen muss man den Stein auf einem Fuss aufheben. Schafft man dies ohne Fehler, wird der Stein in der nächsten Runde auf die nächste Zahl geworfen, schafft man das nicht, so muss man nochmals das gleiche machen. Wer schafft es zuerst in den Himmel?</p>		
	Himmel																					
	5	6																				
4	3																					
	2																					
	1																					
Kaplahölzli	Kappla	1 oder mehr	Pack den Esel	Holzklotz und Streichhölzer	2 Personen oder mehr																	
<p>Besorgen Sie sich Kaplahölzli (z.B. Bauwerk Parkett in St.Margarethen). Diese Hölzli werden Sie und Ihre Familie eine ganz lange Zeit begleiten.</p> <p>Richten Sie einen Platz, auf welchem sich Ihr Kind austoben kann und mit den Hölzli ausprobieren kann.</p> <p>Es soll Türme bauen, ganze Städte zusammenstellen oder eigene Fantasien ausprobieren dürfen.</p> <p>Hier gibt es keine Regeln, nur ausprobieren und physikalische Gesetze erkunden.</p>			<p>Legen Sie ein kleines ebenes Stück Holz auf eine gerade Fläche. Nun kriegt jeder 5 Streichhölzer. Man legt nacheinander die Hölzli auf den Holzklotz. Die Person, bei welcher die Hölzli runterfallen, muss alle runtergefallenen Hölzli zu sich nehmen.</p> <p>Ziel ist es, als erster alle Hölzli loszuwerden.</p> <p>Alternativ gibt es dieses Spiel auch in Spielwarengeschäften.</p>																			

<h3 style="text-align: center;">Pingpong Treffen</h3>	<p style="text-align: center;">10 Becher Pingpongball</p>	<p style="text-align: center;">2 Personen oder mehr</p>	<h3 style="text-align: center;">Naturmemory</h3>	<p style="text-align: center;">20 Becher</p>	<p style="text-align: center;">2 Personen oder mehr</p>
<p>Stellen Sie 10 Plastikbecher auf das eine Ende des Esstisches. Sie sollen wie eine Pyramide aufgestellt sein. Nun stellt sich der erste Spieler an das andere Ende des Tisches und versucht, den Pingpongball in einen Becher zu versenken. Trifft er, wird der Becher weggenommen und er hat noch einen Versuch. Trifft er nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Ball darf direkt oder mit Aufsetzer geworfen werden. Jeder Becher, der getroffen wird gehört der Person, die getroffen hat. Wer hat am Schluss am meisten Becher gesammelt?</p>			<p>Sammeln Sie in ihrer Umgebung 10 Gegenstände. Jeder Gegenstand muss doppelt vorhanden sein. Nun legen Sie diese 20 Gegenstände auf einen Tisch und legen über jeden einen blickdichten Becher. Jetzt wird wie gewohnt Memory gespielt. Die erste Person darf 2 Becher aufdecken. Sind es die gleichen Gegenstände, hat man ein Paar gefunden und darf dieses behalten und nochmals 2 Becher aufdecken. Sind es zwei verschiedene Gegenstände, deckt man diese wieder zu und die nächste Person ist an der Reihe. Wer findet am meisten Paare?</p>		
<h3 style="text-align: center;">Ich packe meinen Rucksack</h3>	<p style="text-align: center;">nichts</p>	<p style="text-align: center;">2 Personen oder mehr</p>	<h3 style="text-align: center;">Ich denke mir was...</h3>	<p style="text-align: center;">Nichts</p>	<p style="text-align: center;">2 Personen oder mehr</p>
<p>Wir packen in unseren Gedanken einen Rucksack mit ganz vielen, verschiedenen Sachen. Jemand beginnt und sagt: „Ich packe ein in meinen Rucksack.“ (z.B. Telefon). Die nächste Person wiederholt, was bereits im Rucksack ist und ergänzt es mit etwas Neuem. „Ich packe ein Telefon und eine in meinen Rucksack.“ (z.B. Banane). Dies kann beliebig weitergespielt werden, der Rucksack ist nie voll. Wer kann sich ohne Probleme alle Sachen merken, die schon im Rucksack sind? Dieses Spiel kann super auf langen Autofahrten gespielt werden.</p>			<p>Jemand denkt sich irgendetwas aus (z.B. Elefant). Die anderen dürfen Fragen stellen, um herauszufinden, was gesucht ist. Das andere Kind darf die Fragen nur mit JA oder NEIN beantworten. Ziel ist es, erst nach einem genauen Gegenstand zu raten, wenn man sich sicher ist. Ansonsten sollte man lieber nach Eigenschaften des Gegenstandes fragen. (z.B. Ist es ein Tier? Ist es gross? Lebt es im Meer?) Dieses Spiel kann super auf langen Autofahrten gespielt werden.</p>		

20 EINFACHE SPIELE FÜR ZU HAUSE

Hier finden Sie 20 Spielanleitungen für einfache Spiele mit
Materialien, die Sie bestimmt zu Hause haben.

Viel Spass beim Spielen!

Gemeinsam fit...durch alltägliches Spielen
Schule Bürglen, November 2018